

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	休閒遊憩服務概論	科目序號 / 代號	1180 / RMM3044
開課系所	休閒事業管理學系	學制 / 班級	大學日間部1年2班
任課教師	謝佩伶	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(三)234 / B507	授課語言別	中文

課程簡介

大葉大學休閒事業管理學系系所教學目標、特色

A.大學部教育目標

- 1.建立休閒創新與服務管理的專業人才培養
- 2.增強在地紮根及全球視野的休閒經營人才培育
- 3.落實休閒理論與經營實務並重之學習
- 4.企業倫理與價值之養成

B.大學部課程特色

- 1.結合理論與實務的教學
- 2.產學合作
- 3.推廣休閒教育
- 4.活動規劃與執行
- 5.推動證照考取

大葉大學管理學院核心能力-社會智商

C.管理學院/休閒事業管理學系核心能力四大構面(SCEP)

- 1.S-解決能力(洞悉力、決策力、執行力)
- 2.C-溝通能力(傾聽能力、表達能力)
- 3.E-倫理觀(社會倫理、企業管理、研究倫理)
- 4.P-專業能力(休閒專業知識能力、創意活動設計能力、規劃管理領導能力、創新研究分析能力)

課程目標:

隨著經濟與社會發展，民眾對休閒的需求也趨向多元化，要如何滿足民眾的休閒需求是休閒服務業的基本任務。本課程將

- 1.藉由課程內容探討休閒與遊憩的定義及休閒相關理論 (A1、B1、B3、C1、C2、C4)
- 2.由生活中理解並體會休閒與遊憩的意趣 (A2、B1、C3、C4)
- 3.認識休閒基礎概念外並藉由多元化教學提升學生本身之表達能力及自我自信 (A2、A3、B1、C1、C2、C3、C4)
- 4.藉由課程介紹讓學生了解休閒服務產業多元化，並讓同學們對社會提供休閒服務的機構做初步認識。(A1、A2、A3、A4) (B1) (C2、C3、C4)
- 5.讓學生了解休閒服務提供者為什麼存在，扮演何種角色，提供何種服務。(A3) (B1)
- 6.透過實際查訪深入了解不同休閒服務，來提升學生們對未來身為休閒服務提供者應具備的知識、技術及能力。(A3、A4) (B1、B2、B3) (C1、C2、C3、C4)

課程大綱

認識彼此/實習1.2說明
課程介紹/休閒遊憩概要
何謂志工？
遊戲/競技遊戲的意義
休閒六大功能及神馳體驗
休閒理論
時間運用/休閒涉入
影響休閒行為的其他因素
影響休閒遊憩發展的社會因素
期中考-筆試
服務業/休閒產業的特性
休閒服務機構
公部門休閒服務提供者
私部門休閒服務提供者(非)
私部門休閒服務提供者(商)
休閒遊憩服務供給者
期末分享
回顧

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  休閒專業
-  規劃管理
-  領導力
-  實務執行
-  問題解決
-  創新思考
-  國際觀
-  自我調適學習
-  企業倫理
-  表達溝通

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A】
休閒專業	20%		講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	20
規劃管理	5%		講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	5
領導力	10%		講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
實務執行	15%		講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	15
問題解決	10%		講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	10

創新思考	10%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
國際觀	5%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	5
自我調適學習	10%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
企業倫理	5%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	5
表達溝通	10%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告 專題報告 訪談人物	期中考: 20% 期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 40%

作業: 20%

期中考: 20%

課堂討論: 10%

課程參與度: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
彙整之講義	謝佩伶			0

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	認識彼此/實習1.2說明	0	0	0	0	0
2	課程介紹/休閒遊憩概要	0	0	0	0	0
3	遊戲/競技遊戲的意義	0	0	0	0	0
4	休閒六大功能及神馳體驗	0	0	0	0	0
5	休閒理論	0	0	0	0	0
6	時間運用/休閒涉入	0	0	0	0	0
7	影響休閒行為的其他因素	0	0	0	0	0
8	服務業/休閒產業的特性	0	0	0	0	0
9	期中考-筆試	0	0	0	0	0
10	公部門休閒服務提供者	0	0	0	0	0
11	私部門休閒服務提供者(非)	0	0	0	0	0
12	私部門休閒服務提供者(商)	0	0	0	0	0
13	休閒遊憩服務供給者	0	0	0	0	0
14	課程討論	0	0	0	0	0
15	期末分享1-3	0	0	0	0	0
16	期末分享4-6	0	0	0	0	0
17	期末分享7-9	0	0	0	0	0
18	回顧	0	0	0	0	0